Roland®

V-Synth

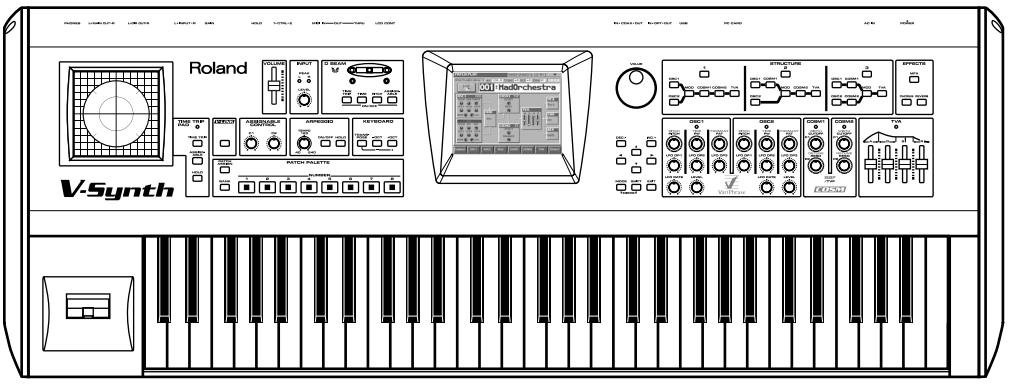
GUÍA DE INICIO RÁPIDO

Gracias y felicidades por su elección de la unidad Roland V-Synth.

Antes de usar esta unidad, lea cuidadosamente las secciones tituladas: "INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD" (Manual del Propietario; pág. 2), "USO SEGURO DE LA UNIDAD" (Manual del Propietario; pág. 3), y "NOTAS IMPORTANTES" (Manual del Propietario; pág. 4). Estas secciones proporcionan información importante para el uso apropiado de la unidad. Además, para asegurarse de haber adquirido un buen conocimiento de cada característica proporcionada por su nueva unidad, es necesario que lea por completo la Guía de Inicio Rápido, el Manual del Propietario y la Lista de Sonidos. Guarde estos manuales y téngalos a mano como guía de consulta rápida.

Cómo leer este manual.

La unidad V-Synth incluye 3 manuales de fábrica: Guía de Inicio Rápido, Manual del Propietario y Lista de Sonidos.
Esta Guía de Inicio Rápido le ofrece una introducción básica a la unidad V-Synth, y proporciona explicaciones simples y de fácil comprensión, permitiendo al usuario principiante experimentar rápidamente muchas de sus excitantes características. Mientras lea la Guía de Inicio Rápido, recomendamos realizar las operaciones descritas en su unidad V-Synth. Esto le permitirá obtener la mayoría de conocimientos necesarios para realizar operaciones básicas. Para detalles sobre características y explicaciones sobre el uso avanzado de V-Synth, consulte el Manual del Propietario.



Copyright © 2002 ROLAND CORPORATION
Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida de ningún modo sin autorización escrita de ROLAND CORPORATION.

Contenido

Preparativos 3

Conexión de un amplificador o un sistema de altavoces 3

Encendido de la unidad 4

Ajustar el contraste de la pantalla (Contraste LCD) 5

Escuchar la Canción de Demostración 6

Prueba de Sonidos 8

Seleccionar Patches y Reproducir Sonidos 8

Seleccionar Patches de la Lista 9

Seleccionar Patches Favoritos (Paleta Patch) 10

Interpretar diferentes sonidos en diferentes áreas del teclado (Patch Dividido) 10

Test de Características de Interpretación 11

Manipular sonidos mediante el Pad Trip 11

Mover su mano encima del controlador D Beam para aplicar efectos 12

Usar conmutadores para modificar el Sonido en tiempo real (Controlador Asignable) 14

Interpretar Arpegios (Arpegiador) 15

Otras características de interpretación 17

Función Velocity/Aftertouch 17

Palanca Pitch Bend/Modulation 17

Transposición 17

Cambio de octava 18

Pedal de Sustain (Hold Pedal) 18

Pedal de Control 18

Crear un Patch 19

Inicializar ajustes Patch 19

Seleccionar un parámetro Structure Type 20

Activar/desactivar cada sección 21

Configurar los Osciladores (OSC1/2) 22

Seleccionar una onda de sonido 22

Modificar el Volumen y el Sonido 23

Mezcla/Modulación de Dos sonidos (Mod) 24

Seleccionar un Tipo de Modulador (Modulator Type) 24

Aplicar Modelado COSM a los Osciladores (COSM1/2) 24

Seleccionar un Tipo COSM (COSM Type) 24

Modificar el sonido 25

Dar forma al volumen del sonido en el tiempo (TVA) 26

Añadir efectos de V-Synth 27

Guardar Patches creados por usted 28

Nombrar Patches (PATCH Name) 28

Guardar Patches (PATCH Write) 30

Apagado de la unidad 31

Preparativos

Conexión de un amplificador o un sistema de altavoces

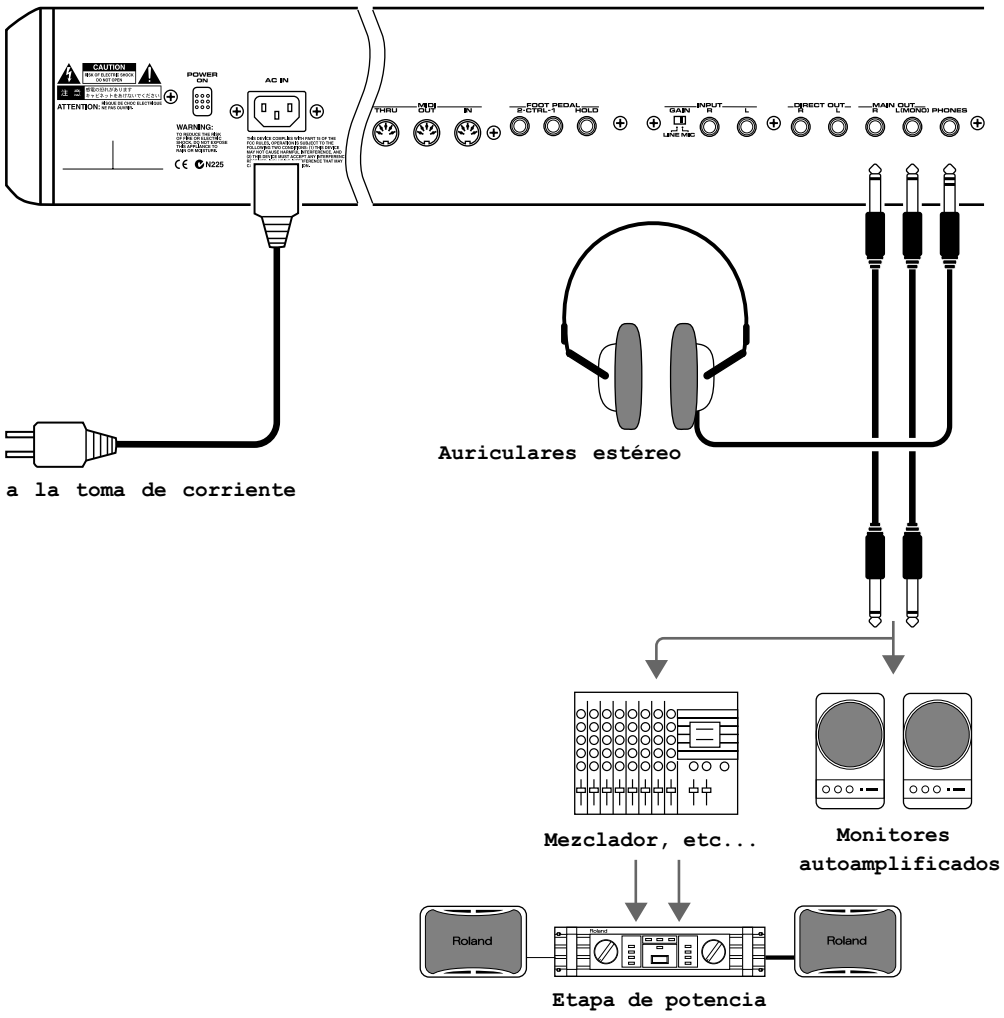
Debido a que la unidad V-Synth no dispone de amplificador o altavoces integrados, será necesario conectarla a un equipo de audio, como un amplificador de teclado, un sistema de monitoraje, un sistema estéreo doméstico o usar auriculares.

Esta sección contiene una explicación sobre ejemplos de conexiones que usan principalmente los jacks MAIN OUT.

1 **Antes de realizar ninguna conexión, asegúrese de que todos los equipos estén apagados.**

2 **Conecte un extremo del cable de alimentación (suministrado) a la unidad V-Synth, y el otro extremo a una toma de corriente.**

3 **Conecte la unidad V-Synth a su amplificador/sistema de altavoces.**



Use cables de audio para conectar equipos de audio como un amplificador o altavoces. Si usa auriculares, conéctelos al jack PHONES.

NOTE
Para evitar un mal funcionamiento y/o daños en los altavoces u otros dispositivos, siempre baje el volumen y apague todas las unidades antes de realizar ninguna conexión.

HINT
Para experimentar por completo el sonido de V-Synth recomendamos usar un amplificador estéreo/sistema de altavoces. Si está usando un sistema mono, conéctelo a la toma MAIN OUT jack L (MONO) de V-Synth.

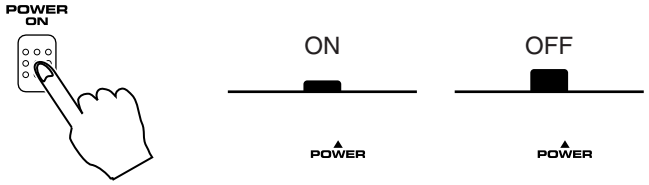
NOTE
Será necesario disponer de cables de audio (no incluidos), para conectar la unidad V-Synth.

Encendido de la unidad

1 **Antes de encender la unidad V-Synth, considere estos dos puntos:**

- Están conectados correctamente todos los dispositivos periféricos ?
- Están ajustados al mínimo todos los controles de volumen de V-Synth y de todos los dispositivos de audio conectados ?

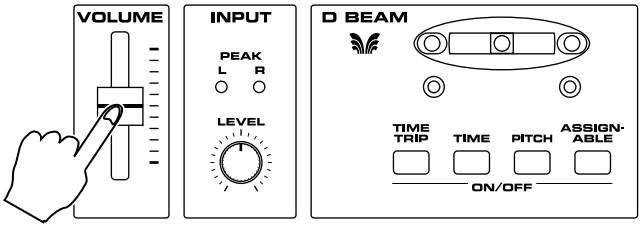
2 **Pulse el interruptor POWER del panel posterior de V-Synth.**



3 **Encienda el amplificador o altavoces.**

4 **Espere al encendido completo de la unidad V-Synth. Después del correcto encendido de la unidad aparecerá la siguiente pantalla:**

5 **Ajuste el volumen del amplificador o los altavoces conectados. Durante la interpretación con el teclado V-Synth, aumente gradualmente el volumen de V-Synth, mediante el deslizador, hasta el nivel de escucha deseado.**



NOTE
Una vez completadas las conexiones (pág. 3), encienda los dispositivos en el orden especificado. Encender los dispositivos en el orden incorrecto supone un riesgo de mal funcionamiento/daños en altavoces y otros dispositivos.

NOTE
Para asegurar el correcto funcionamiento de la palanca Pitch bend, asegúrese de no tocar la palanca al encender la unidad V-Synth.

NOTE
Esta unidad está provista de un circuito de protección. Es necesario un breve intervalo de tiempo (unos pocos segundos) después del encendido para que la unidad funcione con normalidad.

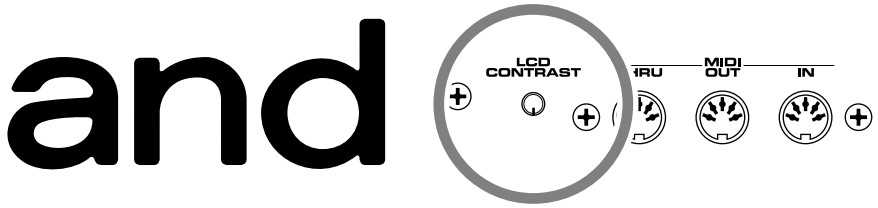
MEMO
Durante el arranque de la unidad V-Synth aparecerá el mensaje: "Processing..."

NOTE
Tenga cuidado con el ajuste del volumen de escucha. Un volumen excesivo podría dañar su amplificador/sistema de altavoces o su audición.

HINT
Para obtener la máxima calidad de audio de la unidad V-Synth, recomendamos que ajuste el volumen de V-Synth a su nivel máximo, y ajuste el volumen correctamente desde su amplificador o sistema de altavoces.

Ajustar el contraste de la pantalla (Contraste LCD)

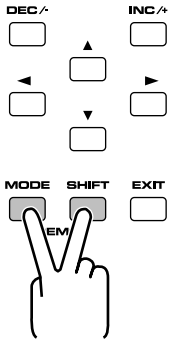
Los caracteres en la pantalla pueden resultar difíciles de ver inmediatamente después del encendido de la unidad o después de su uso prolongado. Su ángulo de visión o las condiciones actuales de iluminación pueden afectar asimismo a la apariencia de la pantalla. En estas situaciones, gire el conmutador LCD CONTRAST (localizado en el panel posterior) para ajustar el contraste de la pantalla.



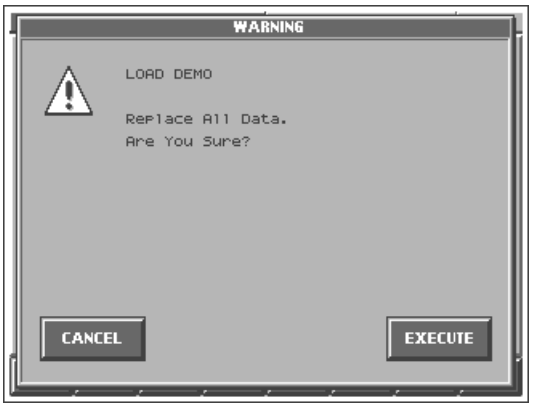
Escuchar la Canción de Demostración

La unidad V-Synth contiene canciones de demostración ,"Demo", que usted puede escuchar mediante la característica Demo Play. Las demostraciones le presentarán los excepcionales sonidos y efectos de V-Synth.

1 **Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MODE].**

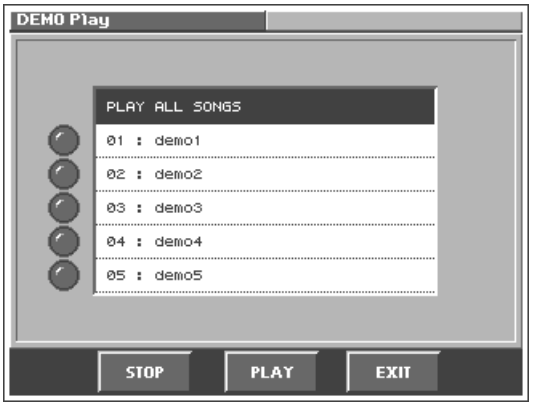


Aparecerá la siguiente ventana:



2 **Pulse sobre <EXECUTE> para cargar los datos de la Canción Demostración.**

Aparecerá la pantalla DEMO Play, y la unidad entrará en el modo Demo Play.



3 **Pulse sobre la canción que desee escuchar.**

NOTE
Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material con propósitos que no sean uso y disfrute personal representan una violación de la ley.

HINT
Es posible entrar en el modo Demo Play pulsando [MODE] y luego pulsando <DEMO> en la ventana del MENU V-SYNTH MODE.

NOTE
Si entra en el modo Demo Play sin guardar los datos editados en el área de trabajo de la unidad V-Synth, todos estos datos se perderán. Si desea conservar sus datos, debe guardarlos en la memoria interna o en una tarjeta de PC o transmitirlos a un dispositivo MIDI externo (Manual del Propietario; pág. 85, pág. 97).

HINT
Si pulsa <PLAY ALL SONGS > las canciones se reproducirán sucesivamente empezando desde la primera.

4 **Pulse sobre <PLAY> para iniciar la reproducción de la Canción Demostración.**

Al finalizar por completo la reproducción de la Canción Demostración, la unidad vuelve automáticamente al inicio de la canción, y la reproducción se repite. Para detener la reproducción pulse sobre <STOP>.

5 **Para abandonar el modo Demo Play, pulse <EXIT>.**

Aparecerá la siguiente ventana:

6 **Pulse <EXECUTE> y la unidad volverá a la pantalla PATCH PLAY.**

NOTE
Durante la reproducción de la Canción Demostración no se envía información MIDI desde el conector de salida MIDI OUT de la unidad V-Synth.

Prueba de Sonidos

Seleccionar Patches y Reproducir Sonidos

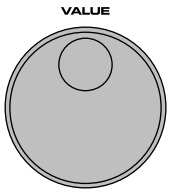
La unidad V-Synth incluye una ámplia gama de sonidos propios, así como sonidos simples llamados **Patches**. Seleccionemos algunos Patches para hacernos una idea de la variedad de sonidos disponibles en la unidadV-Synth.

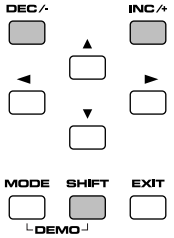
1 **Asegúrese de que aparece la pantalla PATCH PLAY.**

Si no aparece la pantalla PATCH PLAY —figura de abajo—, pulse [EXIT] una vez o dos veces hasta que aparezca.

2 **Pulse el teclado para hacerse una idea del sonido del Patch seleccionado.**

3 **Para cambiar a otro Patch, pulse sobre el número de Patch y este se iluminará . Luego gire el dial VALUE o pulse [INC/+] [DEC/-]. Es posible realizar un cambio más rápido si mantiene pulsado [SHIFT] mientras realiza estas operaciones.**





HINT

Alternativamente, es posible pulsar sobre el número de Patch y arrastrar el dedo arriba y abajo - o hacia los lados- para cambiar entre Patches.

Para más detalles sobre los Patches de fábrica en la memoria de la unidad V-Synth consulte "Lista de Sonidos" (Libro de ampliación a parte).

Seleccionar Patches de la Lista

Puede encontrar fácilmente el Patch deseado seleccionándolo de la Lista Patch.

1

Asegúrese de que aparece la pantalla PATCH PLAY.

Si la pantalla PATCH PLAY —mostrada a continuación — no aparece, pulse [EXIT] una o dos veces hasta que aparezca.

2

Pulse sobre <List> en el área superior izquierda de la pantalla.

Aparece la ventana de la lista PATCH .

3

Seleccione un Patch de la lista.

Puede girar el dial VALUE o usar [INC/+] [DEC/-] para seleccionar un Patch. Es posible tambien seleccionar un Patch pulsando sobre este en la pantalla.

4

Para ver otros Patches, pulse sobre <017-032>–<241-256> situados en los laterales de la pantalla. Para ver Patches de numeración mayor, pulse sobre <257-512> situados en la parte inferior de la pantalla.

5

Pulse sobre <OK>.

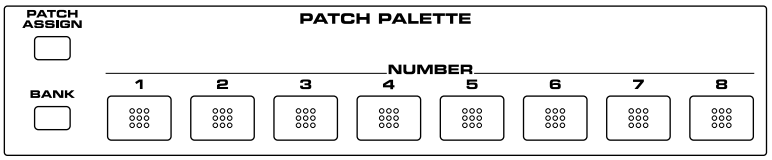
El Patch es seleccionado y la ventana de la Lista PATCH se cierra.

HINT

Si selecciona un Patch en la lista y toca el teclado, el Patch seleccionado sonará. Es un módo útil de realizar una preescucha del sonido del Patch.

Seleccionar Patches Favoritos (Paleta Patch)

Si sus Patches favoritos usados más frecuentemente están registrados en la Paleta Patch, es posible seleccionarlos pulsando simplemente NUMBER [1]–[8].



1 **Asegúrese de que aparece la pantalla PATCH PLAY.**

2 **Pulse NUMBER [1]–[8] para seleccionar un Patch.**

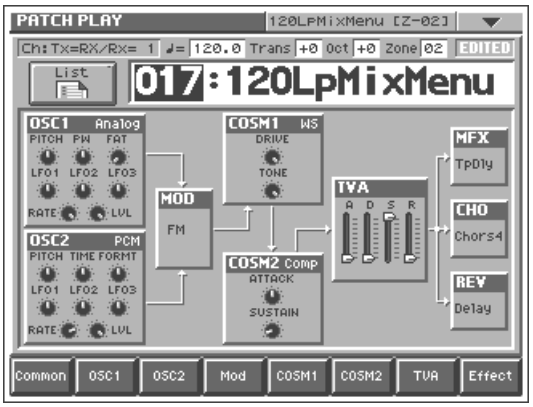
3 **Para cambiar entre Bancos de la Paleta Patch, mantenga pulsado [BANK] y pulse NUMBER [1]–[8].**

Para instrucciones sobre como registrar un sonido favorito en la Paleta Patch, consulte **"Registrar un Patch favorito (Paleta Patch)"** (Manual del Propietario; pág. 35).

Reproducir diferentes sonidos en diferentes áreas del teclado (Patches Divididos)

Los Patches con sonidos diferentes según el área del teclado son **Patches Divididos**. Seleccionemos el Patch "017 120LpMixMenu", un Patch Dividido.

1 **Seleccione el Patch Split "017 120LpMixMenu" (pág. 8).**



En este Patch, los ajustes del rango del teclado son:

Zona 1	C-1–C4	Zona 4	F4
Zona 2	C#4–D4	Zona 5	F#4–G4
Zona 3	D#4–E4	Zona 6	G#4–G9

Para detalles sobre la creación de un Patch Dividido, consulte **"Dividir el teclado para reproducir diferentes sonidos "** (Manual del Propietario; pág. 52).

2 **Interprete con el teclado y escuche el sonido.**

Es posible escuchar diferentes sonidos reproducidos en cada zona (área del teclado).

Test de Características de interpretación

La unidad V-Synth está equipada con gran variedad de potentes características que pueden llevarle a nuevos niveles de expresión musical. Estas incluyen el Pad Time Trip, el Controlador D-Beam y el Arpegiador. Dedique un momento a probar algunas de estas características para la interpretación en la unidadV-Synth.

Manipular sonidos con el Pad Time Trip

Es posible aplicar gran variedad de efectos al sonido, simplemente pulsando con la yema de su dedo sobre el Pad Time Trip, Pad localizado en la parte izquierda del panel frontal.

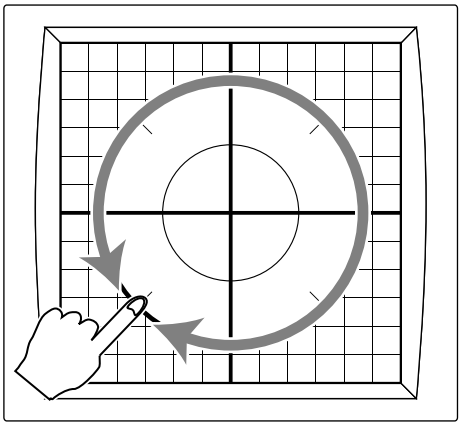
Seleccionemos el Patch "023 TimeTripRun", (Patch que utiliza la función del Pad Time Trip), y haga una prueba.

1 Seleccione el Patch "023 TimeTripRun" (pág. 8)

Este Patch permite escuchar cómo el efecto Time Trip puede cambiar el sonido.

2 Mientras interprete con el teclado, mueva su dedo circularmente en el Pad Time Trip.

La velocidad de reproducción de sonido aumentará si mueve su dedo rápidamente en la dirección de las agujas del reloj, y disminuirá si mueve su dedo más lentamente. Si mueve su dedo en la dirección contraria a las agujas del reloj, el sonido se reproducirá al revés. Si deja de mover su dedo, el sonido se detendrá en la ubicación específica.



MEMO

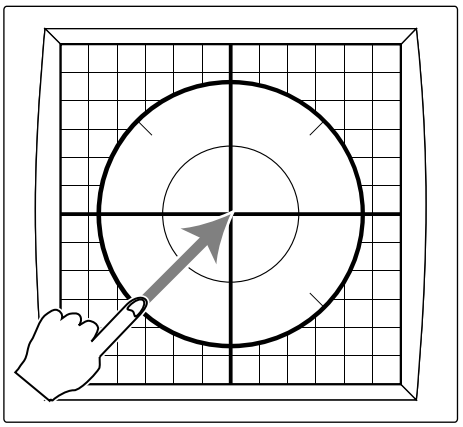
Qué es la función Time Trip?

Una de las ventajas de la función Vari-Phrase es que permite cambiar a tiempo real la ubicación y la velocidad de la reproducción. La función Time Trip aprovecha esta capacidad para controlar manualmente la ubicación de reproducción y la velocidad de la onda. Para usar esta función en Patches que usen Vari-Phrase, cambie la función Time Trip Pad a "TIME TRIP". Mientras interprete en el teclado, toque el pad Time Trip y la onda en reproducción en ese momento se detendrá en su ubicación actual. Luego, mientras usted mueve su dedo desde ese punto en un círculo, la reproducción de la onda se adelantará en la dirección convencional de reproducción (sentido de las agujas del reloj) o a la inversa (sentido opuesto a las agujas del reloj). De modo similar al "scratching" en un plato giradiscos, ello le permite controlar la reproducción sin alterar la afinación entonces usted puede reproducir el sonido en la afinación que especifique mediante el teclado. Es posible obtener resultados similares usando el controlador D-Beam.

Para detalles a cerca de Vari-Phrase, consulte **"Qué es VariPhrase?"** (Manual del Propietario; pág. 11).

3 **Mientras interprete con el teclado, pulse ligeramente con su dedo en el círculo del Pad Time Trip, moviéndolo hacia el centro.**

Podrá apreciar cómo cambia el sonido.



HINT

Los ajustes del Pad Time Trip se guardan con cada Patch. Esto le permite crear los mejores ajustes Time Trip para cada Patch.

Para detalles sobre el uso del Pad Time Trip, consulte **"Apicar un efecto pulsando el Pad con el dedo (Pad Time Time Trip)"**, (Manual del Propietario; pág. 28).

Mover su mano por encima del controlador D Beam para aplicar efectos

Es posible aplicar varios efectos al Patch seleccionado, simplemente moviendo su mano por encima de los dos controladores D-Beam en la parte izquierda de la pantalla.

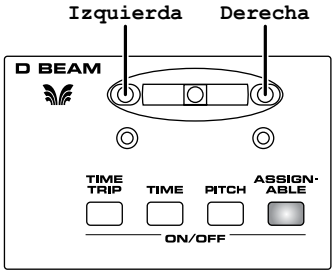
Seleccione el Patch: "007 VoixBulgares", (Patch que utiliza los controladores D-Beam), y haga una prueba.

MEMO

El controlador D Beam puede ser usado simplemente pasando su mano por encima. También permite aplicar varios efectos, dependiendo de la función que se le asigne.

1 **Seleccione el Patch "007 VoixBulgares" (pág. 8).**

El indicador D BEAM [ASSIGNABLE] se iluminará y los controladores D Beam se activarán.

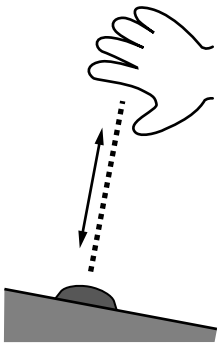


En este Patch los controladores D Beam están asignados para controlar los siguientes parámetros.

Izquierda: Afinación Vocal

Derecha: Matiz Vocal (Parámetro Formant)

2 **Mueva su dedo arriba y abajo lentamente sobre cada controlador D Beam mientras toque con el teclado.**



Acerque su mano hacia el controlador D Beam izquierdo, y la afinación, (vocal pitch) del oscilador 1 disminuirá. Acerque su mano hacia el controlador D Beam derecho, y el parámetro Formant, (Matiz vocal) del oscilador 2 cambiará. Si mueve su mano por encima de ambos controladores D Beam izquierdo y derecho, afectará la afinación y el parámetro Formant simultáneamente.

3 **Para desactivar los controladores D Beam, pulse el botón cuyo indicador esté encendido —[ASSIGNABLE] en este caso — y su indicador se apagará.**

4 **Para cambiar el comportamiento de los controladores D Beam, pulse el botón cuyo indicador no esté encendido — en este caso, un botón que no sea [ASSIGNABLE]— y el indicador de este botón se encenderá.**

Además de ASSIGNABLE (un efecto que puede ser especificado para cada Patch), los controladores D Beam pueden operar en cualquiera de los siguientes modos.

[TIME TRIP]: modo Time Trip

[TIME]: modo Time Control

[PITCH]: modo Pitch Control

MEMO

El indicador D BEAM se encenderá cuando el controlador D Beam esté respondiendo. El indicador D-BEAM no se encenderá mientras usted esté fuera del rango válido del controlador D Beam.

HINT

Los ajustes de los controladores D Beam se guardan con cada Patch. Esto le permite crear los mejores ajustes D Beam para cada Patch.

Para detalles a cerca del uso del controlador D Beam, consulte **"Aplicar un Efecto Pasando su mano por encima del controlador D Beam"** (Manual del Propietario; pág. 29).

Usar conmutadores para modificar el sonido a tiempo real (Controlador Asignable)

Girando los conmutadores ASSIGNABLE CONTROL mientras interprete, es posible controlar las varias funciones asignadas a estos.

Seleccione el Patch: "027 Synapse 1" y pruebe los controladores asignables.

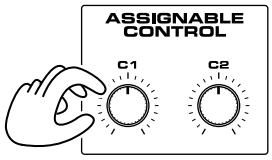
1 **Seleccione el Patch: "027 Synapse 1" (pág. 8).**

En este Patch los controladores asignables afectan a los siguientes parámetros.

[C1]: Formant/Afinación

[C2]: Tiempo

2 **Mientras interprete con el teclado, juegue con los conmutadores ASSIGNABLE CONTROL. Por ejemplo, gire [C1].**



Gire [C1] hacia la derecha, y escuche cómo cambia el tono y aumenta la afinación.

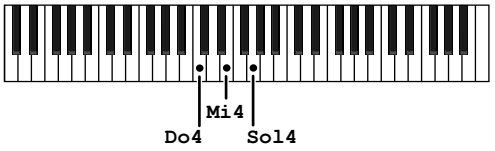
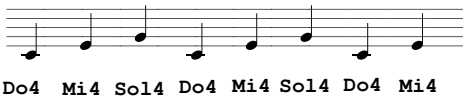
HINT

Los ajustes de los controladores asignables se guardan con cada Patch. Esto le permite crear los mejores ajustes posibles para cada Patch.

Para detalles sobre el uso de los controladores asignables, consulte **"Aplicar un efecto Girando un Controlador Asignable"** (Manual del Propietario; pág. 30).

Interpretar Arpegios (Arpegiador)

La unidad V-Synth proporciona una función de arpegios automática (Arpegiador). Cuando active el arpegiador e interprete en el teclado, se producirán arpegios de forma automática. Por ejemplo, si pulsa las teclas de un acorde de Do Mayor, la unidad V-Synth arpegiará el acorde como Do → Mi → Sol → Do → Mi → Sol...



Seleccione el Patch: "002 Harp Trek" que usa el Arpegiador, para probar la característica.

1 Seleccione el Patch: "002 Harp Trek" (pág. 8).

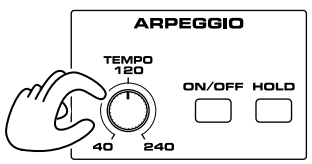
El Arpegiador se activará y el indicador ARPEGGIO [ON/OFF] se encenderá. Si este ajuste de Patch está en la posición Arpeggiator Hold, el indicador [HOLD] también se encenderá.

2 Interprete con el teclado.

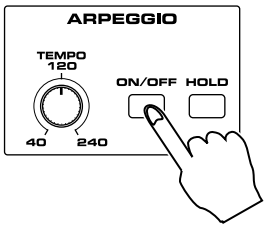
La unidad V-Synth arpegia lo que usted ha interpretado. El arpegio continua sonando incluso después de que usted retire su mano del teclado — esto demuestra la característica Hold del Arpegiador.

3 Para cambiar el tempo del arpegiador, gire ARPEGGIO [TEMPO].

Girar el conmutador hacia la derecha acelera el tempo, girarlo hacia la izquierda ralentiza el tempo.



4 **Para dejar de escuchar el arpegio, pulse ARPEGGIO [ON/OFF] una vez y su indicador se desactivará.**



HINT

Los ajustes de arpegiador pueden almacenarse con cada Patch. Esto le permite crear los mejores ajustes de arpegio para cada Patch.

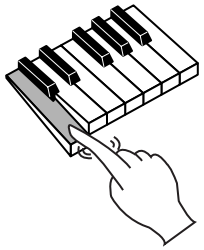
Para detalles sobre el Arpegiador, consulte **"Interpretar Arpegios con el Arpegiador"** (Manual del Propietario; pág. 24).

Otras características de interpretación

Otras funciones de interpretación incluyen lo siguiente. Seleccione varios Patches y pruebe estas funciones.

Función Velocity / Aftertouch

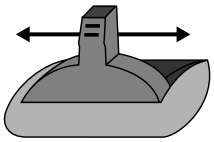
La fuerza con la que interprete en el teclado, (parámetro "Velocity"), puede afectar al volumen o timbre de un sonido. El parámetro Aftertouch — presión aplicada a una tecla después de tocar una nota — también puede afectar al sonido.



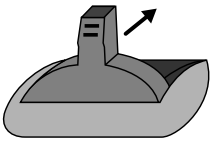
Palanca Pitch Bend / Modulation

Durante la interpretación en el teclado, mueva la palanca a la izquierda para disminuir el tono de la afinación del Patch actualmente seleccionado, o hacia la derecha para aumentar el tono de su afinación. Este efecto se denomina **Pitch bend**. Es posible aplicar vibrato etc, pulsando la palanca hacia delante. Esto se denomina **Modulation**.

Es posible aplicar ambos efectos simultáneamente si pulsa la palanca hacia delante y al mismo tiempo la mueve hacia derecha o izquierda.



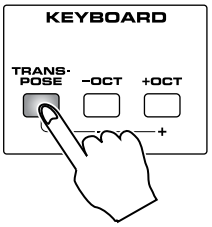
Pitch Bend



Modulation

Transposición

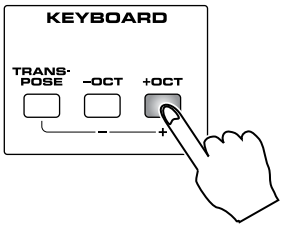
Para modificar el rango de afinación del teclado en pasos de semitono (-5– +6 semitonos), pulse [TRANSPOSE] y su indicador se encenderá. Ajuste la cantidad deseada de transposición manteniendo pulsado [TRANSPOSE] y pulsando [+OCT] o [-OCT].



Para detalles, consulte **"Transposición del teclado en pasos de semitono mediante la función Transpose)"** (Manual del Propietario; pág. 22).

Cambio de Octava

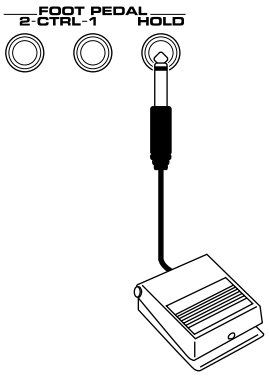
Pulsar [+OCT] o [-OCT] transpone la afinación del teclado en unidades de 1 octava. (-3– +3 octavas).



Para detalles consulte **"Transposición del teclado en unidades de octava. Octave Shift "** (Manual del Propietario; pág. 23).

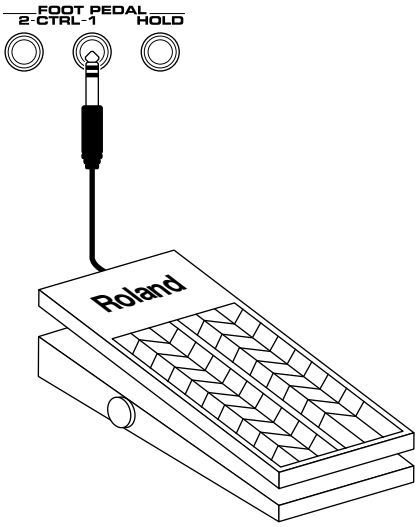
Pedal de Sustain (Hold Pedal)

Si conecta un pedal de disparo opcional (DP series) al jack HOLD PEDAL del panel trasero, podrá pulsar el pedal para dar sustain a las notas o "Hold"incluso después de haber soltado las teclas.



Pedal de Control

si conecta un pedal de expresión opcional (EV-5, etc) al jack CTRL 1 o CTRL 2 PEDAL del panel trasero, usted puede usar el pedal para controlar el volumen o timbre de los sonidos que interprete.



NOTE
Use sólo el pedal de expresión especificado (EV-5; vendido por separado). Conectando cualquier otro pedal de expresión se arriesga a causar un mal funcionamiento y/o daños en la unidad.

Es posible ajustar qué cambios se producirán en el sonido de cada Patch cuando pulse un pedal de expresión. Para detallesm consulte **"Assignar Pedal 1, 2"** (Manual del Propietario; pág. 79).

Crear un Patch

Este capítulo explica los pasos para crear un Patch en la unidad V-Synth. Para crear sonidos, use los botones y conmutadores de la parte derecha del panel.

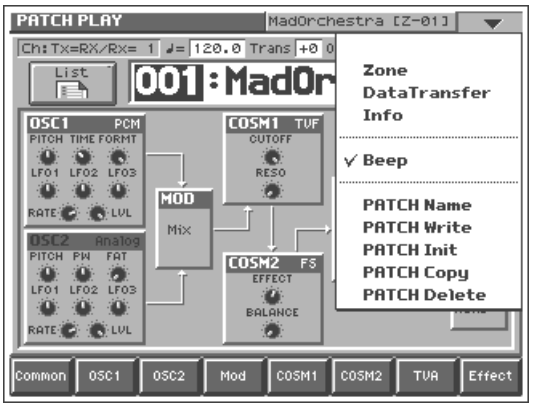
Inicializar Ajustes Patch

Primero procedemos a devolver los ajustes del Patch actualmente seleccionado a una configuración de valores estándar.

1 **Asegúrese de que aparece la pantalla PATCH PLAY.**

2 **Pulse sobre <▼> en la parte superior derecha de la pantalla.**

Se abrirá un menu en cascada.



3 **Pulse sobre <PATCH Name> en el menú en cascada.**

Aparecerá una ventana como la siguiente.

4 **Pulse sobre <EXECUTE>.**

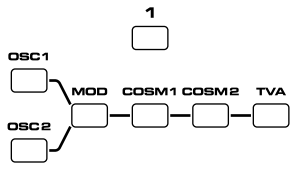
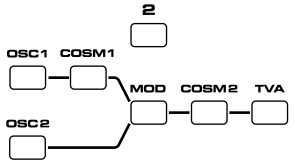
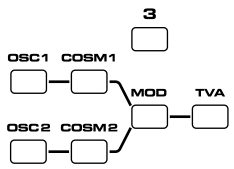
Se lleva a cabo la inicialización y la unidad vuelve a la pantalla PATCH PLAY.

Seleccionar un parámetro Structure Type

Los sonidos de la unidad V-Synth son producidos por seis elementos (secciones). Esta sección explica cómo seleccionar el parámeteo Structure Type, que determina cómo se combinarán estos elementos.

Nombre de la Sección	Función
OSC1, OSC2	Esta sección genera el sonido en el que se basará un Patch. El sonido es producido tanto por Presets de serie o por ondas sampleadas, así como calculando un modelado de onda analógico. Es posible usar una fuente de entrada de audio externa.
MOD	Esta sección mezcla y modula las dos señales de audio.
COSM1, COSM2	Esta sección aplica una ámplia gama de procesos incluyendo filtros. Esto difiere de los efectos en que los efectos se aplican normalmente a la mezcla final del sonido, mientras que COSM se aplica a cada nota individualmente.
TVA	Esta sección crea variaciones de volumen en el tiempo, y ajusta el balance panorámico.

1 **Pulse STRUCTURE [1]–[3] para seleccionar un Structure Type.**

Structure Type	Descripción
	Esta es la estructura más convencional en la unidad V-Synth. Los sonidos de OSC1 y OSC2 son mezclados por MOD, procesados por COSM1 para dar forma a su carácter tonal (p.ej., usar SBF), y luego enviarlo através de COSM2 para refinamiento tonal adicional (p.ej. usar TVF).
	Esta estructura conecta OSC1 y OSC2 de modo asimétrico. Esto resulta efectivo en parámetros Modulation con el modulador ajustado en cualquier opción excepto "MIX". Normalmente usará OSC1 y COSM1 para crear el sonido básico y luego seleccionar el ajuste del sonido OSC2 y MOD para añadir variación. Finalmente seleccione TVF en COSM2 para ajustar el tono.
	En esta estructura, OSC1 está emparejado con COSM1, y OSC2 está emparejado con COSM2. Es posible usar un controlador como el Pad Time Trip para aplicar un proceso de morfosis sonora entre el sonido creado por OSC1 y COSM1 y el sonido creado por OSC2 and COSM2.

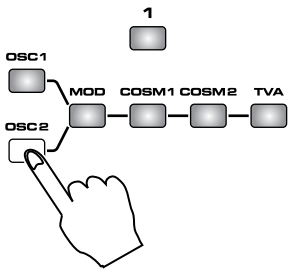
HINT

Cuando seleccione un Structure Type, sus botones se encenderán en el panel frontal de V-Synth.

Activar/desactivar cada sección

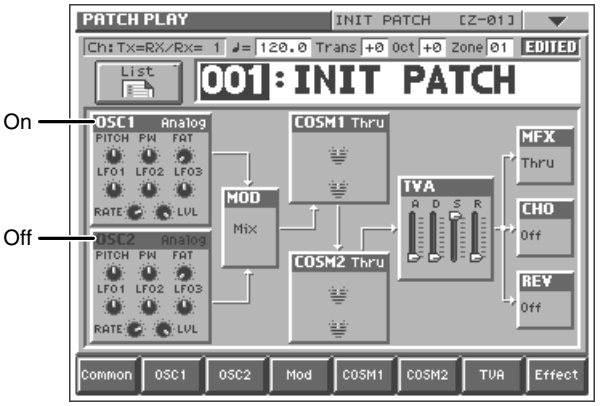
Después de decidir el parámetro Structure Type que se va a usar, es posible ajustarlo activado o desactivado para cada sección como se desee.

1 **En la estructura actualmente seleccionada, active (indicador encendido) o desactive (indicador apagado), los botones de cada sección según desee usarla o no.**



Por ejemplo, si "OSC1" y "OSC2" están ambos apagados, no habrá sección que produzca sonido, y por lo tanto no habrá salida de ningún sonido.

El ajuste on/off de cada sección, se muestra también en la pantalla PATCH PLAY. Los nombres de las secciones mostrados en caracteres blancos están activados, y los mostrados en negro, desactivados.



Configurar los Osciladores (OSC1/2)

Las secciones oscilador, producen el sonido original, tanto reproduciendo una onda de sonido PCM interna, una onda de sonido sampleada o generando una onda de sonido modelada analógicamente.

Seleccionar una onda de sonido

1 **Asegúrese de que aparece la pantalla PATCH PLAY**

2 **En la parte inferior de la pantalla , pulse sobre <OSC1> (o <OSC2>).**

Aparece una pantalla como la siguiente. Si apareciese una pantalla diferente, pulse sobre la pestaña <OSC Type> en la parte izquierda de la pantalla.

Oscilador Analógico

Oscilador PCM

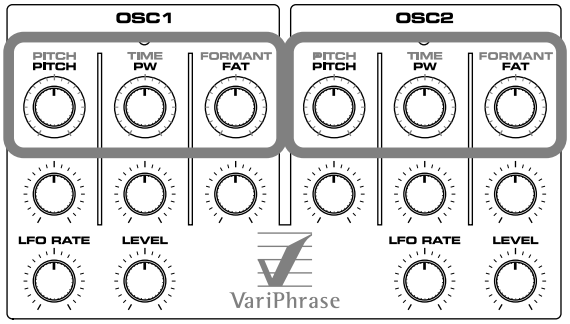
3 **Pulse sobre ambas <ANALOG> o <PCM> para seleccionar el tipo de oscilador.**

4 **En el área de la onda de sonido, seleccione la onda que desee usar.**

Realice su selección mientras interprete en el teclado para escuchar los sonidos.

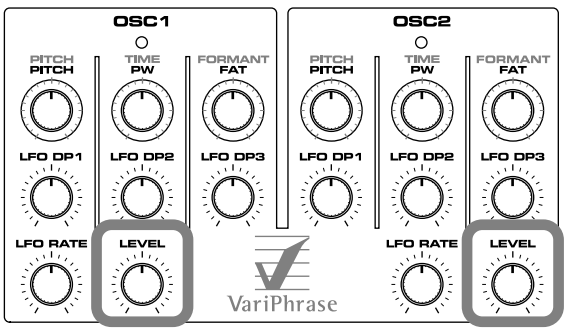
Modificar el Volumen y el Sonido

1 **Durante la interpretación en el teclado, gire los siguientes conmutadores para ajustar el carácter del sonido.**



Conmutador	PITCH PITCH	TIME PW	FORMANT FAT
Funciona con el Oscilador PCM	Modifica la afinación.	**TIME:** Modifica la velocidad de reproducción.	**FORMANT:** Modifica el parámetro Formant (Carácter vocal).
Funciona con el Oscilador analógico		**PW:** Modifica la amplitud del parámetro pulse.	**FAT:** Modifica la riqueza del sonido.

2 **Gire [LEVEL] para ajustar el volumen.**



NOTE
Dependiendo del tipo de codificación de la onda PCM, el parámetro Formant puede no afectar. Para detalles consulte **"Selección del tipo de codificación "** (Manual del Propietario; pág. 70).

NOTE
Según el tipo de onda analógica, los parámetros PW o FAT pueden no afectar al sonido. Para detalles consulte **"Modificar formas de onda (OSC1/OSC2)"** (Manual del Propietario; P ág. 42).

Para más información sobre ajustes del oscilador, consulte **"Modificar formas de onda (OSC1/OSC2)"** (Manual del Propietario; pág. 42).

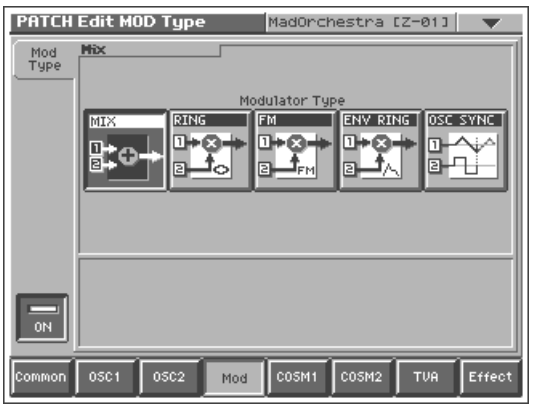
Mezcla/Modulación de dos sonidos (Mod)

El efecto "Modulator" mezcla y modula las dos señales de audio.

Seleccionar un Tipo de efecto Modulator

1 **En la parte inferior de la pantalla, pulse sobre <Mod>.**

Aparecerá la siguiente pantalla.



2 **En el área Modulator Type, seleccione el tipo de efecto Modulator que desee usar.**

Modulator Type	Descripción
MIX	Añada OSC1 y OSC2.
RING	Use OSC2 para aplicar "Ring Modulation" a OSC1.
FM	Use OSC2 para aplicar FM (Frequency Modulation) a OSC1.
ENV RING	Use el Envelope de OSC2 para controlar el volumen de OSC1.
OSC SYNC	Sincronice la forma de onda de salida de OSC1 con la forma de onda de salida de OSC2.

NOTE
El parámetro OSC SYNC es válido solo cuando OSC2 es un oscilador analógico.

Para más información a cerca de ajustes del efecto Modulator, consulte **"Mezcla/ Modulación de dos sonidos (Mod)"** (Manual del Propietario; pág. 46).

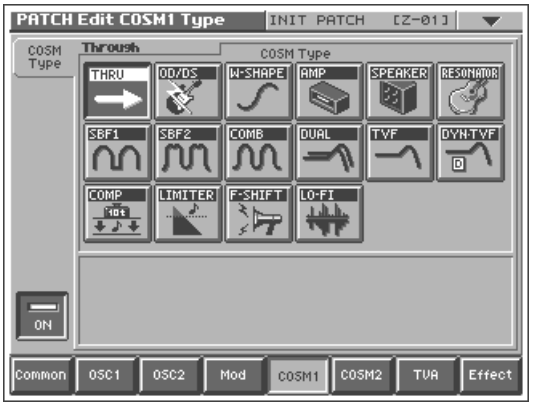
Aplicar Modelado COSM a los Osciladores (COSM1/2)

Las secciones COSM modifican el sonido de varios modos, incluyendo filtrado de sonido. COSM difiere de la sección Effects en que mientras los efectos son aplicados a la mezcla final del sonido, COSM es aplicado individualmente a cada nota.

Seleccionar un Tipo COSM (COSM Type)

1 **En la parte inferior de la patalla, pulse sobre <COSM1> (o <COSM2>).**

Aparecerá la siguiente pantalla.

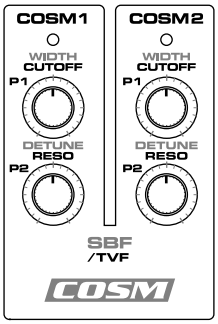


2 Pulse el botón COSM type deseado para elegir la forma de COSM.

Realice su selección mientras interprete en el teclado para escuchar los sonidos.

Modificar el Sonido

1 Mientras interprete en el teclado, gire los siguientes conmutadores para modificar el sonido.



Conmutador	SBF	TVF	otros
	WIDTH: Si seleccionaSBF (Filtro de bandas laterales), este conmutador ajusta la amplitud del filtro.	**CUTOFF:** Si selecciona TVF, este conmutador ajusta la frecuencia de corte.	**P1:** Este conmutador ofrece un control a tiempo real de los parámetros seleccionados en COSM types distintos.
	DETUNE: Si seleccionaSBF (Filtro de bandas laterales), este conmutador ajusta la desafinación.	**RESO:** Si selecciona TVF , este conmutador ajusta la resonancia.	**P2:** Este conmutador ofrece un control a tiempo real de los parámetros seleccionados en COSM types distintos.

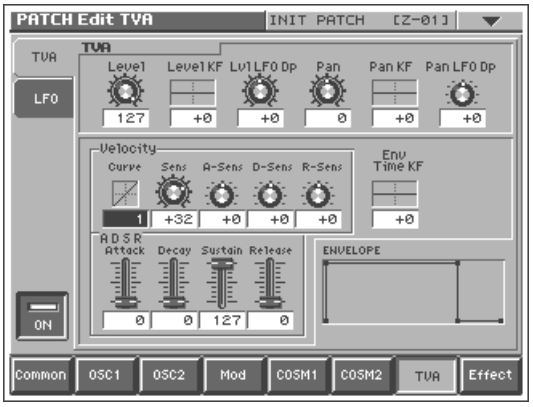
☞ Para más información a cerca de los ajustes COSM, consulte **"Aplicar Varios Efectos a cada nota que usted toque (COSM1/COSM2)"** (Manual del Propietario; p. 46).

Dar forma al volumen del sonido en el tiempo (TVA)

Es posible ajustar el modo en que el volumen del Patch cambia en el tiempo, o modificar el Tiempo de Ataque o Tiempo de Atenuación.

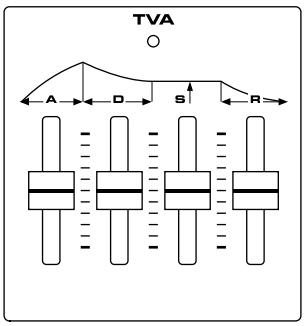
1 **En la parte inferior de la pantalla, pulse sobre <TVA>.**

Aparecerá la siguiente pantalla.



2 **Use los deslizadores TVA ubicados en la parte inferior derecha del panel para dar forma al volumen de cada nota.**

"ENVELOPE" en la parte inferior derecha de la pantalla, muestra una representación gráfica del efecto Envelope producido por los ajustes actuales.



Deslizadores	Función
[A]	**Tiempo de Ataque (Attack Time)** Ajusta el tiempo necesario hasta que se alcanza el pico de volumen de cada nota. Este tiempo aumenta a medida que usted sube el deslizador.
[D]	**Tiempo de Atenuación (Decay Time)** Determina el tiempo necesario para la caida desde el pico de volumen de la nota hasta su nivel de sustain. Si el nivel de sustain está al máximo, este parámetro no afecta al sonido.
[S]	**Nivel de Sustain (Sustain Level)** Determina el nivel en que el volumen se mantiene después de haber alcanzado el pico. Mientras una tecla es pulsada en el teclado, la nota continua sonando en este nivel.

Deslizadores	Función
[R]	**Tiempo de Recuperación (Release Time)** Ajusta el tiempo necesario para que el volumen de una nota llegue a cero después de retirar su mano del teclado.

Por ejemplo, si usted recorta el parámetro Attack Time y amplia su parámetro Release Time, el volumen de la nota puede adquirir una forma similar a la nota de un piano. Si el nivel de sustain está al máximo, puede sonar como un órgano, y si el tiempo de ataque es largo el sonido será similar a una sección de cuerda.

☞ Para detalles sobre ajustes de volumen, consulte **"Ajustar el Volumen y el Panorámico (TVA)"** (Manual del Propietario; pág. 47).

Añadir efectos de V-Synth

Debido al profundo impacto que causan los efectos en el sonido, es recomendable activarlos para escuchar el sonido. Ello le permitirá evaluar mejor los cambios que esté realizando. En realidad, en muchas ocasiones, simplemente cambiar los ajustes de los efectos puede proporcionarle el sonido deseado.

Tres efectos separados siempre están disponibles en V-Synth. Es posible editar el ajuste de cada efecto de forma independiente.

MFX (Multi-Efectos)	La unidad V-Synth contiene 41 multi-efectos diferentes incluyendo distorsión y un simulador de altavoces rotarotio.
Chorus	El efecto Chorus añade un sentido de profundidad y espacio a los Patches.
Reverb	El efecto de Reverberación añade ambiente que emula el sonido de varios espacios físicos como salas de conciertos o auditorios.

☞ Para detalles sobre ajustes de efectos, consulte **"Ajustes de efectos para un Patch (Efectos)"** (Manual del Propietario; pág. 50).

Guardar Patches creados por usted

Cuando edite los ajustes de un Patch, aparecerá el mensaje <EDITED> en la pantalla PATCH PLAY , para recordarle que los ajustes del Patch han sido previamente modificados. Si aparece el mensaje <EDITED> al cambiar a otro Patch o apagar la unidad, perderá sus ajustes Patch editados. Si desea conservar un Patch cuyos ajustes haya editado, asigne un nombre al Patch y ejecute la operación **Save**.

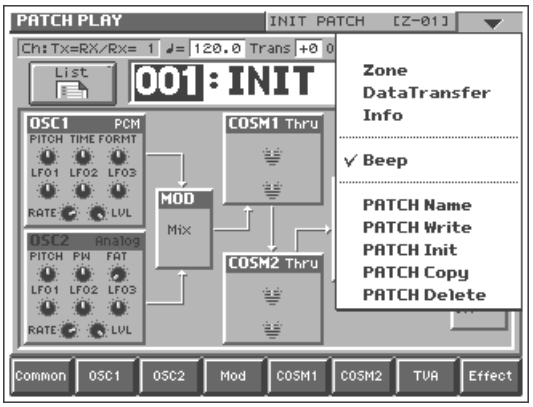
Nombrar Patches (PATCH Name)

Antes de guardar su Patch, es necesario darle un nombre del modo siguiente:

1 **Asegúrese de que el Patch que desea nombrar está seleccionado.**

2 **Pulse sobre <▼> en la parte superior derecha de la pantalla.**

Aparecerá un menu en cascada.



3 **Pulse sobre <PATCH Name> en el menu en cascada.**

Aparece la ventana PATCH Name.

4 **Introduzca un nombre en la casilla de texto, pulsando sobre los caracteres deseados. Para este ejemplo, introducimos el nombre: "My Patch1", como el nombre del Patch en uso en este momento.**

4-1. **Pulse <Clear> para borrar todos los caracteres de la casilla de texto.**

4-2. **Pulse sobre <SHIFT> para activarlo, y luego pulse sobre <M> para introducir una "M" mayúscula.**

4-3. **Pulse <SHIFT> para desactivarlo, y luego pulse <y> para introducir una "y" minúscula.**

4-4. **Pulse <→> para desplazar el cursor un carácter hacia la derecha.**

4-5. **Pulse <SHIFT> para activarlo, y pulse <P> para introducir "P".**

4-6. **Pulse <SHIFT> para desactivarlo, luego pulse sucesivamente: <a><t><c><h><1>.**

7 **Cuando haya terminado de introducir el nombre, pulse <OK> para cerrar la ventana PATCH Name.**

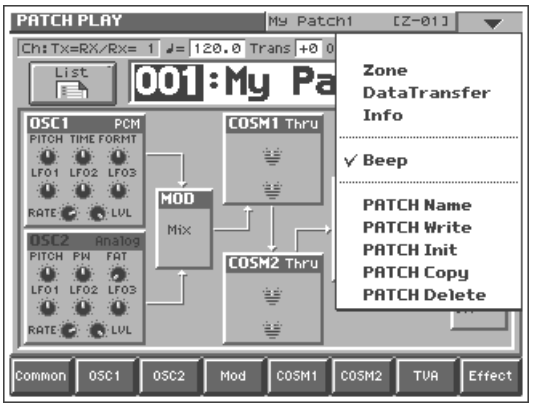
Guardar Patches (PATCH Write)

Después de asignar un nombre al Patch, guárdelo en el número de Patch **512**.

1 **Asegúrese de que el Patch que desee guardar esté seleccionado.**

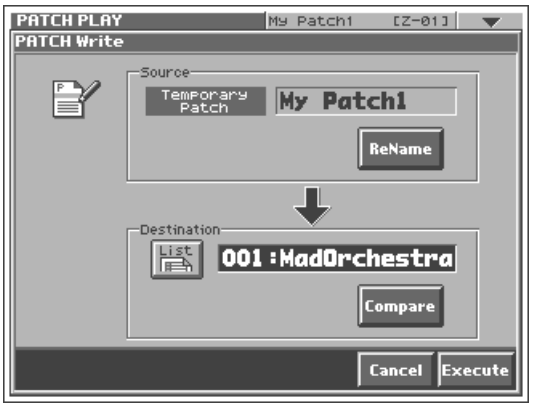
2 **Pulse <▼> en la parte superior izquierda de la pantalla.**

Aparece un menu en cascada.



3 **Pulse <PATCH Write> en el menu en cascada.**

Aparece la ventana PATCH Write.



4 **Para seleccionar la ubicación de la memoria en que se guardará el Patch, gire el dial VALUE para seleccionar 512.**

5 **Pulse <Execute>.**

NOTE

La unidadV-Synth contiene una colección de Patches de fábrica. Al guardar sus propios patches, es posible que los Patches de fábrica sean reemplazados. Si desea reestablecer los Patches originales, use la operación Factory Reset (Manual del Propietario; pág. 98).

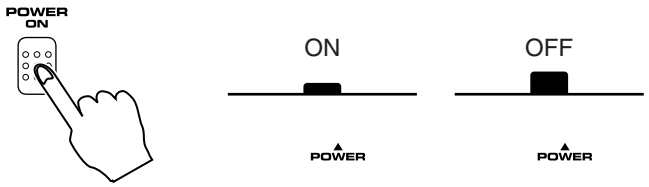
Apagado de la unidad

1 **Antes de apagar la unidad, considere estos dos puntos.**

- Los controles de volumen de la unidad V-Synth y de todos los dispositivos conectados están ajustados en su nivel mínimo?
- Ha guardado sus sonidos V-Synth u otros datos que haya creado? (pág. 30)

2 **Apague todos los dispositivos de audio conectados.**

3 **Apague V-Synth mediante el interruptor POWER situado en el panel posterior de la unidad .**



Roland Corporation

03126801 '02-12-A3-11N